SOUNDNOVEL

サウンドノベルツクール

取り扱い説明書

本ソフトは8メガのメモリーパックに対応しています

セント・ギガ衛星データ放送から対応データをサテラビューで受信すれば、おもしろさが広がり新しい体験ができます。

このたびは、アスキーのスーパーファミコンソフト『サウンドノベルツクール』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用の前に、取り扱い方、使用上の注意など、この「取り扱い説明書」をよくお読みいただいて正しい使用法でご愛用ください。また、この「取り扱い説明書」は大切に保管しておいてください。

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。長時間使用する時は、適度に休憩してください。

めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

取り扱い説明書

CONTENTS

『サウンドノベルツクール』って何？

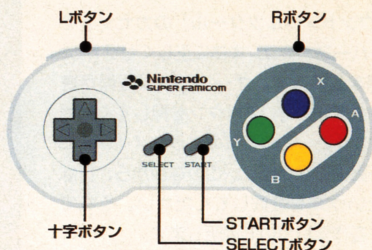
"サウンドノベル"とは、さまざまなグラフィックやサウンドで演出された、小説を読むように楽しめるゲームのことです。『サウンドノベルツクール』は、文章を作成したり、用意されたグラフィックやイベントを設定するだけで、誰にでも簡単に思いどおりのサウンドノベルを作ることができるソフトです。

『サウンドノベルツクール』には、臨場感あふれるサウンドと美しいグラフィックが、多数用意されています。静かな部屋で突然鳴り響く電話のベルや、自分以外に誰もいない洋館で足音が聞こえるなどといった表現も思いのままです。あとは、あなたなりの演出で、サウンドノベルの世界を作り上げてください。

このソフトには、サンプルゲームとして、『夏の樹に棲む妖精』というゲームが収録してあります。ゲームを作る前にプレーして、参考にしてください。

サスペンス、ホラー、コメディー、ラブストーリーなど、あなたのアイデア次第で、さまざまなジャンルのサウンドノベルを作ることが可能です。

コントローラーの使い方

ここでは、コントローラーの基本操作を説明します。各エディターのなかには、ここで紹介した以外の操作をするものもあります。状況に応じて適切な入力ができるように、正しい操作方法を身につけましょう。なお、L、R、セレクト、スタートボタンを同時に押すと、リセットすることができます。

十字ボタン	画面上のカーソルを上下左右に動かしたり、グラフィックやBGMの番号を変更するのに使用します。また、ゲームプレー中は、選択肢を選ぶのに使用します。
SELECTボタン	各データの名前入力時などに"ウワガキ"、"ソウニュウ"モードを切り換えるのに使用しまず。
STARTボタン	各エディターの一覧画面で、データの名前を決定するときに使います。あとは、各エディターごとに使い方が異なりますので、それぞれのページをご覧ください。
Aボタン	カーソルがある位置のコマンドを実行したり、テキストの作成中に、文字の決定をするときに使います。ゲームプレー中はページの送り、選択肢の決定などに使います。
Bボタン	コマンドのキャンセルや、前のメニューに戻るときに使います。文字の入力時には、カーソルの前の1文字を削除します。
Xボタン	各エディターの一覧画面でこのボタンを押すと、データを選ぶカーソルが、赤く点滅します。そのカーソルを動かして、データの選択を行ないます。
Yボタン	文章の文字を選択するときに、Yボタンを押しながら十字ボタンの上下を押すと、カーソルのスクロールが速くなります。左右で文字のインデックスを検索できます。
L、Rボタン	それぞれ［Lメニュー］または、［Rメニュー］を表示するときに使います。メニューはエディターによって内容が異なりますので、それぞれのページをご覧ください。

メインメニュー

『サウンドノベルツクール』のカセットをスーパーファミコン本体に正しくセットし、電源を入れます。オープニング画面が表示されますので、Aボタンを押してください。すると、右の写真のようなメインメニュー画面になります。このなかから、行ないたい作業を選択してください。それでは、各作業について説明します。

ゲーム

このメニューは、"サンプルゲーム"または、"ユーザーゲーム"をプレーするときに選びます。『サウンドノベルツクール』には、サンプルとして『夏の樹に棲む妖精』というゲームが収録されています。[サンプルゲーム]を選ぶと、このゲームを遊ぶことができます。また、[ユーザーゲーム]を選ぶと、本ソフトで作成した、あなただけのオリジナルゲームをプレーすることができます。

エディット

このメニューでは、ユーザーゲームの作成と編集を行ないます。ここでは、"テキスト"や"アイテム"などの要素を作成し、そして、それらをゲームでどのように表示するかなどの命令を"カード"に設定しながらゲームを作成します。カードとは、ゲームの各場面ごとに"どのような命令が設定してあるかを書いた紙"のようなものです。また、カードに設定される命令のことを"ステップ"といいます。

ターボファイル

ここでは、"ターボファイルツイン"に対してユーザーゲームのセーブや、ロード、削除などを行ないます。カセットにはユーザーゲームをひとつしかセーブできません。ですが、"ターボファイルツイン"には、最大3つまでのユーザーゲームのデータをセーブすることができます。なお、作成するユーザーゲームの容量によって、セーブできる数が異なりますので、注意してください。

メモリーパック

ここでは、"メモリーパック"に対してデータのセーブ、ロード、削除を行なえます。[セーブ] では、任意の番号を選んでAボタンを押してください。すると、その番号に編集中のゲームのデータがセーブされます。[ロード] では、セーブしたデータがエディターにロードされます。また、[サクジョ] では、メモリーパックにセーブしたユーザーゲームのデータを削除することができます。

※メモリーパックに関して、57ページにも記載されています。

データ

このメニューには、3つの機能があります。[エディットデータショキカ] は、ユーザーゲームの内容をすべて削除することができます。[サンプルロード] は、サンプルゲームのデータをロードすることができます。[メモリーパックノサウンドセンタク] は、『かなでーる』で作曲した曲を使用するときに選択します。

コンフィグ

このメニューでは、[カーソルソクド] と、[サウンドモード] の設定ができます。カーソルソクドでは、カーソルのスピードが5段階まで調節できます。サウンドモードでは、ゲーム作成中や、ゲームプレー中に流れるBGMを、ステレオで出力するか、モノラルで出力するかを設定することができます。

サウンドノベルツクールで使えるターボファイル

本ソフトで利用できるターボファイルは、"ターボファイルツイン"だけです。"ターボファイル"や"ターボファイル2"は、使用できませんのでご注意ください。また、ターボファイルツインの[SELECT] は、必ず [STF] に合わせておきましょう。ターボファイルツインで保存できるユーザーゲームのデータ数は、最大で3つです。ただし、作成するゲームの容量によってセーブできるデータの数が異なりますので、エディター上の空きを見ながら調整してください。ゲームを保存できない場合は、不用なデータを削除しましょう。

ターボファイル
ターボファイル2

ターボファイルツイン
対応しています

サンプルゲームの遊び方

夏の樹に棲む妖精（ニンフ）

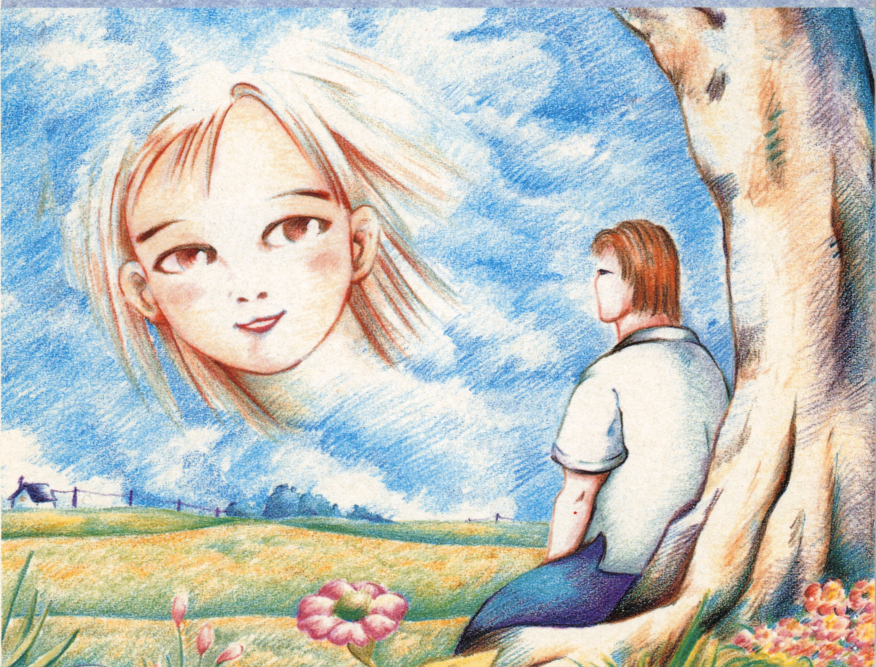
『サウンドノベルツクール』には、サンプルとして『夏の樹に棲む妖精』というゲームを収録しています。このゲームをプレーするには、まず［メインメニュー］で［ゲーム］を選択します。次に、"サンプルゲーム"を選び、Aボタンで決定してください。これで、サンプルゲームを遊ぶことができます。ゲームを始めると、次々と画面に文章が表示されます。画面にページをめくるよう指示が出たら、Aボタンを押して次のページに読み進めてください。ゲームを進めると、複数の行動別の選択肢が現われます。その場合は、任意の選択肢を選んでください。あなたの選んだ行動によって、ストーリーの進行に影響が出てきます。また、このゲームの内容をエディットすることもできます。その方法は、13ページで解説していますので、そちらをご覧ください。

●セーブの方法

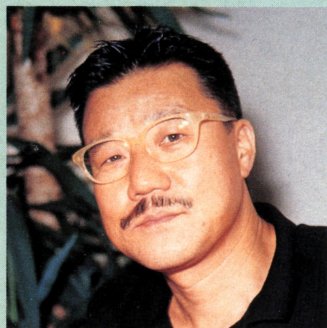
プレー中にゲームを中断したいときは、スーパーファミコン本体のリセットスイッチを押してください。このゲームには、いくつかのセーブポイントが設定されています。次にこのゲームをプレーするときは、セーブポイントから始めるか最初から始めるかを選択することができます。

▶最初から始める
続きから始める

ストーリー

僕が8才の夏休み、親戚の叔父さん家でひとりの妖精と出会った。その妖精の名は、"夏の樹"と書いて"なつき"といった。彼女は、まるで誰も手を伸ばしてはならない果実のようで、ぼくはしだいに彼女に惹かれていった。だが、親父の仕事の都合で僕はすぐに叔父さん家から帰ってきたのだった。彼女とは何も話さずに。あれから10年たったある日、僕あての電子メールが届いた。差し出し人は、なんと！　あの夏樹からで……想い出の樹の下でまた会いたいというような内容だった。ぼくは、夏休みを利用して夏樹のいる山へと出かけることにした……。

原作者に聞く！

本ソフトには、サンプルとして『夏の樹に棲む妖精』というゲームを収録しています。シナリオを書いてくださった寺田憲史氏に、ゲームに登場するキャラクターの設定とメッセージをお聞きしました。このゲームはマルチシナリオになっており、ゲーム中に現われる選択肢を選んでいくことで、いくつかの違う内容のエンディングに進みます。マルチシナリオのゲームを作りたい人は、このゲームをプレーして、ぜひ参考にしてみてください。

原作：寺田憲史

PROFILE

昭和ン年7月11日、東京生まれ。早大卒。作家、シナリオライター。映画の助監督、アニメの絵コンテ・演出家などを経て、故手塚治虫に師事。その後、フリーのシナリオライターとなった。近年は、小説、脚本、ゲームの原作・脚本を手掛けながら、映画の監督をやってやろうと企んでいる。

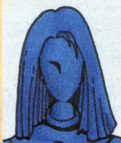
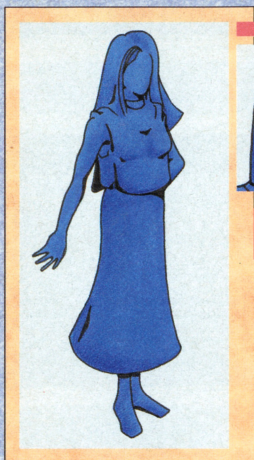
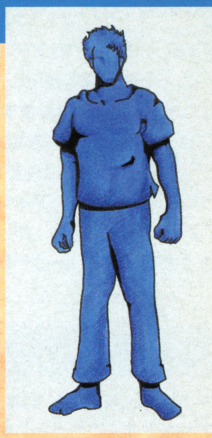
代表作：『新きまぐれオレンジロード』
『ファイナルファンタジーⅠ～Ⅲ』

【作者からのメッセージ】

ぼくは、もともとが映画の現場畑の出身。しかも、このところ小説の『新きまぐれオレンジロード』が大ヒット（！）してくれたおかげで、小説の依頼なんかが多い。それで、映像と小説が文字通りミックスする、この"サウンドノベル"というジャンルには、前々からとても関心を持っていた。すると、ひょっこりアスキーのナイスな若者ふたりから今回の依頼である。
長年フリーの荒波を生き抜いてきた唯一のぼくの武器は、好奇心である(スケベ心と言う人もいるけど)。「クソゲ～にはさせんぞ！」という鼻息の荒いふたりに圧倒されながらも、「おうとも！」と後先考えずにお受けした。さてさて、おかしくも悲しい愛の物語、みなさんは楽しんでいただけましたか？

登場人物

主人公

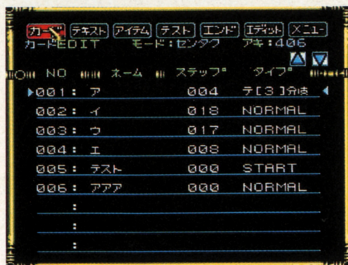
悪いけど、18歳のド～テ～少年(別に悪かないけど)。頭がバツグンにいい、っていうワケではないけど、かといってクラスで浮くほどパァ～でもない。一応、はやってる音楽とかファッションはきちっと押さえてるつもりだけど。かといって、カンペキじゃない。ホラ、キミと同じ。よくいるタイプ。優柔不断。

夏樹

キスは、ナントナント7歳のときに初体験。しかも、こっちから迫ったっていうんだから、結構イケイケだったみたい。あ、誤解されっと困るけど、相手はちゃあ～んとした男だよ。やだ、オジサンじゃないってば。でも、グスッ……、それが最初（当たり前だっつ～の！）で最後だったんよ。可哀想な夏樹ちゃん……。

そのほかの登場人物

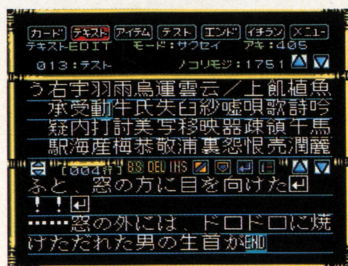
なんたってオハナシ（シナリオって言うんかしらん？）がマルチでしょ？ひとによっちゃぁ、このわたしと出会わないで「なんよこのゲーム、超クソゲ～」なんっつ～てポイされちゃうんじゃないかって、心配してんのよねぇ。わたし？　やだぁ～、決まってんじゃん。このオハナシの本当の本当のヒロイン。ポムポゲ族の王女フグ様よぉ。こらこら、ちょっとこらキミ？　なんだって笑うのよぉ。ポムポゲ族っていうのは、由緒正しい妖精族なんだから。

エディットメニュー

[メインメニュー]で[エディット]を選ぶと、カードの一覧を表示した[エディットメニュー]の画面になります。エディットメニューでは、カードを編集する[カードエディター]、テキスト(文章)を編集する[テキストディター]、アイテムを編集する[アイテムエディター]、作ったゲームをテストする[テストプレー]を選べます。

カードエディター 16ページへ

カードとは、映画やドラマの"シーン"にあたるものです。このカードを何枚も組み合わせることで、ゲームを作っていきます。[カードエディター] では、カードの管理(作成、削除、移動など)を行ないます。また、各カードで表示するグラフィックや入手できるアイテムの設定など、ゲームの演出に関係する設定も行ないます。

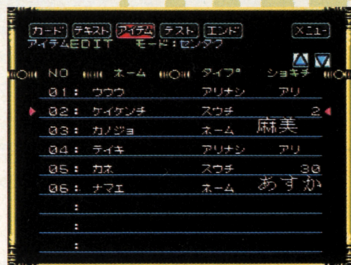
テキストエディター 36ページへ

ゲームで表示するテキストの編集を行ないます。テキストとは、セリフやメッセージなど、ゲーム中に表示される文章のことです。使える文字は、ひらがな、カタカナ、アルファベット、漢字など、1000種類以上あります。ここで作ったテキストをゲームで表示させるには、[カードエディター] で設定をする必要があります。

アイテムエディター

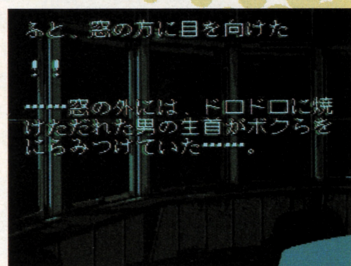
42ページへ

アイテムとは、ナイフやノートなど、ゲームに登場する"もの"のことです。事件の手がかりなどとして登場させるには、この[アイテムエディター]で必要なアイテムをあらかじめ作っておき、[カードエディター]で必要な設定をしてください。また、「プレーヤーが主人公の名前を入力できる」という設定もここで行ないます。

カード テキスト アイテム テスト エンド メニュー
アイテムEDIT モード:センタク

NO	ネーム	タイプ	ショキチ
01:	ウウウ	アリナシ	アリ
02:	ケイケンチ	スウチ	2
03:	カノジョ	ネーム	麻美
04:	ティキ	アリナシ	アリ
05:	カネ	スウチ	30
06:	ナマエ	ネーム	あすか

テストプレー

46ページへ

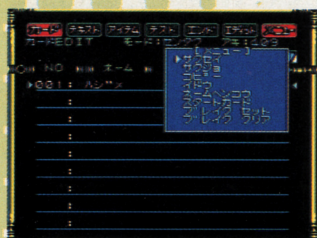
作ったゲームがうまく動作するかテストします。どのカードからテストを始めるかを指定できるので、エディット中のカードがうまく動作するか、すぐに確認することができます。テストプレーで不具合がみつかった場合は、[カードエディター]などでその原因を調べ、正しく動作するように設定をやりなおさなくてはいけません。

サンプルゲームのデータロード

メインメニューの[サンプルロード]を選ぶと、[データ]のなかにあるサンプルゲーム『夏の樹に棲む妖精』をエディットできるようになります。このゲームは『サウンドノベルツクール』の機能を活用して作られていて、本ソフトでどんなゲームを作れるかがよくわかります。オリジナルゲームを作りを始める前に、一度遊んでみることをおすすめします。

データの名前の入力方法

このソフトでゲームを作るには、"カード"や"テキスト"、"アイテム"などのデータを使います。データを作るためには、まず、データの名前を入力することから始めます。ここでは、カードの名前を入力する方法について説明します。テキストやアイテムの場合も、同様に作業を進めてください。

[メニュー]から[サクセイ]を選びます

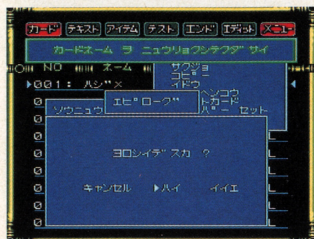
まず十字キーで画面右上の［メニュー］に合わせてAボタンを押すか、Rボタンを押します。表示されたメニューのなかから、［サクセイ］を選んでAボタンを押すと、カードの名前を入力する画面になります。

文字を入力します

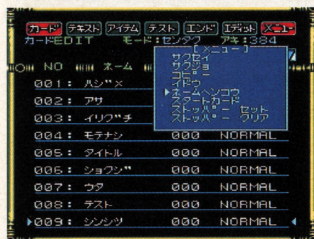
入力したい文字にカーソルを合わせてAボタンを押すと、文字が入力できます。同様の操作をくり返して、名前を入力していってください。名前に入力できる文字は8文字までです。

カタカナ、アルファベットが使えます

十字キーの下を押し続けると、画面が下にスクロールし、カタカナの濁音や、数字、アルファベットが表示されます。同様に十字キーの上を押し続けると画面が上にスクロールします。

まちがえたときは Bボタンでもどります

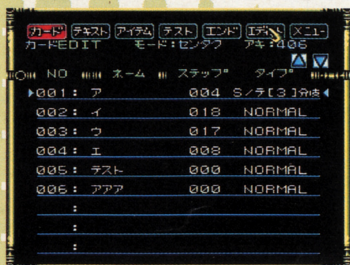
Bボタンを押すと、カーソルが左に移動し、カーソルの左の文字が消えます。L、Rボタンを押すと、カーソルが左右に移動するので、まちがえたところにカーソルを合わせて、正しく入力し直してください。

スタートボタンを押すと 決定します

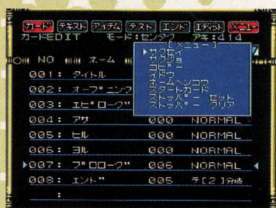
名前の入力が終了したら、スタートボタンを押します。そして、[ハイ] を選ぶとカードが作成され、[イイエ] にすると入力し直すことができます。[キャンセル] を選ぶと、カードの作成が中止されます。

決定した名前を 変えたいときは

すでに作成したカードの名前を変えるには、まず、カード一覧画面で、Xボタンを押します。すると、カーソルが赤く表示されます。この赤くなったカーソルを名前を変更したいカードに合わせてください。

次にRボタンを押して、編集メニューを表示し、[ネームヘンコウ] を選んでAボタンを押してください。すると、名前の入力画面になり、名前を入力し直すことができます。L、Rボタンと、Bボタンで、文字を書き替えたり、削除したりすることができます。また、セレクトボタンで"ウワガキ"と"ソウニュウ"を切り替えられます。

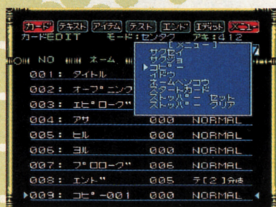
アイテム、テキストの名前の入力方法も同様です。

カードエディター

●カードの一覧

[エディットメニュー] で [カード] ボタンを選ぶと、"カードの一覧"画面になります。ここでは、カードの作成や削除、コピーなど、"カードの管理"を行ないます。ここでRボタンを押すと [メニュー] が表示されて、以下で説明している7つの機能を実行することができます。

●サクセイ

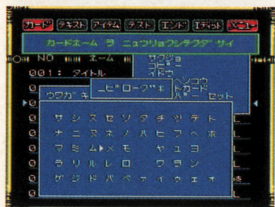
カードの一覧画面でRボタンを押すと、編集メニューが表示されます。新しくカードを作るには [サクセイ] にカーソルを合わせて、Aボタンを押してください。すると、文字入力画面に変わるので、カードの名前を8文字以内で入力します。

●サクジョ

Xボタンを押し、削除したいカードにカーソルを合わせます。Rボタンで編集メニューを表示したら、[サクジョ] を選びます。確認のメッセージが表示されるので、削除するのなら [ハイ]、削除しないのなら [イイエ] を選んでください。

●コピー

Xボタンを押し、コピーしたいカードにカーソルを合わせます。この状態でRボタンを押すと編集メニューが表示されるので、[コピー] を選んでください。すると、カード番号の一番下に新しいカードがコピーされます。

●イドウ

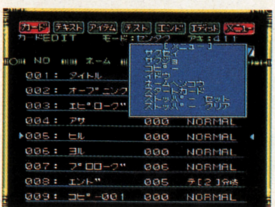
まず、Rボタンで［メニュー］を表示したら、［イドウ］を選択します。次に、移動させたいカードにカーソルを合わせ、Aボタンを押したまま十字ボタンを上下に動かしてください。移動させる位置でAボタンをはなすと、カードが移動します。

●ネームヘンコウ

Xボタンを押し、名前を変えたいカードにカーソルを合わせます。この状態でRボタンを押すと編集メニューが表示されるので、［ネームヘンコウ］を選んでください。文字入力画面が表示されたら、8文字以内で名前を設定します。

●スタートカード

Xボタンを押し、ゲームを始めるカードにカーソルを合わせます。Rボタンを押すと編集メニューが表示されるので、［スタートカード］を選んでください。スタートカードは［タイプ］の欄に［STRAT］と表示されます。

●ストッパーセット

テストプレーを行なうときに、特定のカードでテストを終了することができます。Rボタンで編集メニューが表示されたら、［ストッパーセット］を選び、テストを終了させたいカードにカーソルを合わせてAボタンを押してください。

●ストッパークリアー

［ストッパーセット］で設定した、テストプレーの終了カードを無効にします。Rボタンで編集メニューが表示されたら、［ストッパークリアー］を選び、テストを終了させたいカードにカーソルを合わせてAボタンを押してください。

●カードの編集

[カードエディター] では、ゲーム中に背景やテキストなどを表示させるための命令を、カードに設定していきます。それらの命令のことを"ステップ"と呼びます。ここでは、カードに設定できる各命令について簡単に解説します。

●BGMを設定する場合

ゲームに流すBGMや効果音を設定するには、サウンド設定アイコンを選択します。すると、サウンドウィンドウが開きます。ここでは、どのBGMや効果音を再生するのか、または停止するかを設定することができます。

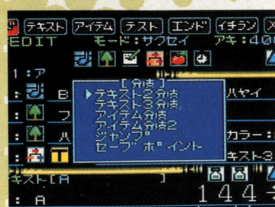
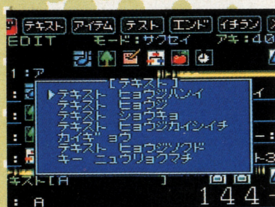
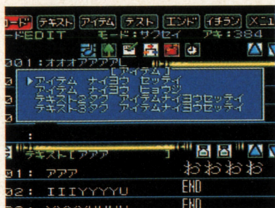
●背景を設定する場合

ゲームで、背景や人物シルエットなどを表示させるときは、グラフィック設定アイコンを選択して、グラフィックウィンドウを開きます。ここでは、表示するグラフィックを指定するほかに、雨や雪、フラッシュなどの画面効果も設定できます。

●テキストを設定する場合

ゲームでテキストを表示させるには、テキスト設定アイコンを選択します。ここでは、表示するテキストを指定する以外に、テキストの表示速度や、画面のどの範囲に表示させるかを設定することもできます。また、キー入力まちの設定もここで行ないます。

●分岐させる場合

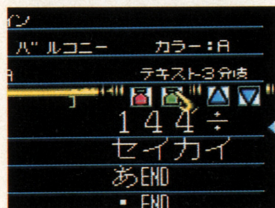
複数のカードを使ったゲームの場合、次のカードに移動させるときは、分岐設定アイコンを選択して分岐設定ウィンドウを開きます。ここでは、移動先カードの指定と３つまでのテキストとアイテム分岐を設定できます。

●アイテムを設定する場合

アイテムを使ったゲームを作りたい場合は、アイテム設定アイコンを選択して、アイテム設定ウィンドウを開きます。ここでは、画面にアイテムを表示させるほか、取得アイテムによるテキスト分岐を設定することもできます。

●タイマーを使用する場合

グラフィックやテキストを表示させたあと、何秒か待ってから次のステップを開始させたい場合は、タイマー設定アイコンを選択してウエイトウィンドウを開きます。ここでは、1から最長120までのウエイトを設定することができます。

●設定した内容を削除したい場合

まず、Xボタンを押して、赤く点滅しているカーソルを変更したいステップに合わせてください。次に、Rボタンを押して［サクジョ］を選ぶと、削除されます。なお、変更した内容は、セーブしなければ有効になりません。

●あらかじめ文字色を決めておく場合

白以外の色でテキストを表示させたいときに、あらかじめ文字色を指定しておくことができます。初めから指定しておけば、表示するテキストを選択するときに、指定色にカーソルが合っているので色指定の手間が省けます。

●ほかのエディターに移りたいときは

テキストやアイテムなどの編集をしたいときには、Xボタンを押して画面左上の［テキスト］、［アイテム］を選択してください。［エンド］を選択すると、編集を終わります。また、［テスト］を選択すると、編集した内容をテストプレーして確認することができます。

●作成できるステップについて

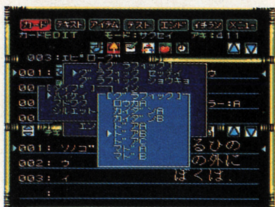
『サウンドノベルツクール』でのゲーム作りの基本は、カードにいろいろな"命令"を設定することです。このソフトでは、それらの命令のことを"ステップ"と呼びます。カードへのステップの設定は、すべて"カードエディター"で行ないます。カードに設定できるステップは、最大512ステップです。それでは、設定できるステップについて説明していきます。

グラフィック設定アイコン

ゲーム中に、背景や人物シルエットを表示したり、雪やかみなりなどの画面効果を使いたいときに選びます。画面を揺らしたり、フェードインやフェードアウトしながらグラフィック表示するような設定もできます。

●グラフィック　セッテイ

［グラフィック　セッテイ］を選択すると、"ハイケイ"、"マドワク"、"シルエット"の3つのタイプのグラフィックを選べます。ここで、［ハイケイ］を選べば背景、また［シルエット］を選べばシルエットのデーター覧が表示されます。

任意のデータにカーソルを合わせてAボタンを押すと、選択したグラフィックが画面に表示されます。表示されたグラフィックでよければ、Aボタンを押しましょう。すると、カードにグラフィックを表示するステップが設定されます。Bボタンを押すと、キャンセルされて、先ほど選択したタイプのデータ一覧画面に戻ります。

背景に窓枠や人物シルエットを重ねて表示させたいときは、背景を設定したあとに再度［グラフィックセッテイ］を選択します。そして、グラフィックのタイプを選択するときに、［マドワク］か［シルエット］を選びます。ただし、人物シルエットの上に窓枠のグラフィックを重ねて表示させることはできません。また、逆も同様です。

●フェード イン

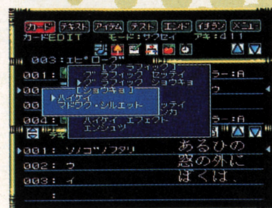
［フェードイン］のステップをグラフィック表示のステップの前に設定するか、後に設定するかで表示方法を決められます。先に設定した場合はいきなり表示し、後に設定すればフェードインしながらグラフィックを表示します。

●フェード アウト

ゲーム画面に表示されているグラフィックを、フェードアウトしながら消去させたいときに、このステップを設定します。グラフィック設定ウィンドウから［フェードアウト］を選択し、［ハイ］を選ぶだけで設定されます。

●グラフィック　ショウキョ

表示されているグラフィックを変えたいときは、まず、カードに"現在設定してあるグラフィックを消去する"というステップを設定しなくてはなりません。それから、新しく［グラフィックセッテイ］のステップを設定します。

まず、任意のステップにカーソルを合わせます。次にグラフィック設定アイコンを選択してグラフィック設定ウィンドウを開き、［グラフィックショウキョ］を選びます。すると、消去するグラフィックのタイプを聞かれますので、タイプを選択してください。最後に［ハイ］を選ぶと、グラフィックを消去するステップが設定されます。

●ハイケイ　カラーヘンカ

表示するグラフィックを選択するときに、十字キーを左右に動かすことで、色違いのパターンを選択することができます。また、[ハイケイ　カラーヘンカ] のステップを設定することで、モノクロで色違いのパターンに変えることができます。

任意のステップにカーソルを合わせたら、グラフィック設定アイコンを選択して、グラフィック設定ウィンドウを開きます。そして、[ハイケイ　カラーヘンカ] を選んでください。すると、グラフィックの変更色一覧が表示されます。変更可能色は全部で8色ありますので、このなかから変えたい色を選んで、Aボタンを押します。

●ハイケイ　エフェクト

ここでは、フラッシュや、画面を揺らすなどの画面効果を行なうステップを設定することができます。グラフィック設定アイコンを選択して、グラフィック設定ウィンドウを開いたら、[ハイケイエフェクト] を選んでください。

[ハイケイエフェクト] を選ぶと、エフェクト一覧が表示されます。ここで設定できるエフェクトは、4つあります。[ラスタースクロール] はグラフィックをうねらせながら表示します。また、開始した効果を止めるには、[テイシ] を設定します。

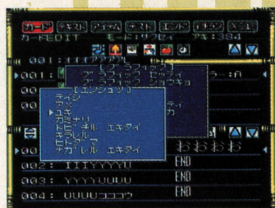
●フェード キホンカラー

[フェード イン] や [フェード アウト] の色を決められます。グラフィック設定ウィンドウから [フェード キホンカラー] を選び、次にフェードカラーを決めます。一度フェードカラーを設定すると、新しく設定するまで、前の設定が有効です。

●エンシュツ

ここでは、雨や雪といった画面の演出を設定することができます。まず、グラフィック設定アイコンを選択し、グラフィック設定ウィンドウのなかから[エンシュツ]を選びます。すると、設定可能な演出の一覧ウィンドウが開きます。

演出の一覧ウィンドウを開いたら、使用したい演出にカーソルを合わせてAボタンを押します。これで、画面の演出を行なうステップが設定されます。ここで設定できる演出は[カミナリ]や[トビチルエキタイ]など全部で8つあります。[アメ]や[ユキ]などには、画面に表示する量が少ないか多いかを設定できます。

設定した画面の演出を止める場合は、画面の演出一覧ウィンドウのなかから[テイシ]を選択してください。この操作を行わないで新しい演出のステップを設定すると、先に設定した画面の演出と同時に新しい演出も行なわれます。
画面の演出と背景エフェクトを併せて使用すれば、さらに表現の幅が広がることでしょう。

●グラフィックのカラー 一覧

●クロ ●アオ ●アカ ●キイロ

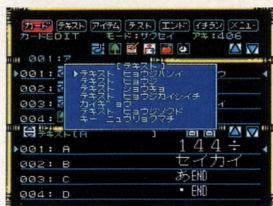
●ミドリ ●ムラサキ ●オレンジ ●シロ

テキスト設定アイコン

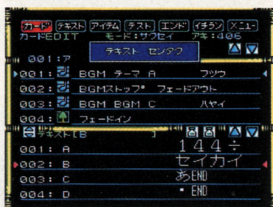
このアイコンを選択すると、テキスト設定ウィンドウが開きます。ここでは、おもに［テキストエディター］で作成したテキストを画面に表示するステップを設定します。また、テキストを操作する設定も行なえます。

●ヒョウジハンイ

ゲーム中に画面のどこからどこまでの範囲にテキストを表示するかを、数値で指定します。表示範囲を設定しない場合には、画面全体にテキストが表示されます。画面には、最大で1行に14文字、12行分の文字を表示できます。

テキスト設定ウィンドウを開いたら、［テキストヒョウジハンイ］を選択します。そして、テキストの表示を始める列を指定し、Aボタンで決定します。続いて、開始する行、および何文字分、何行分表示するかを設定します。これらを設定し終えたら、再度Aボタンを押します。そして［ハイ］を選ぶと、表示範囲が設定されます。

●テキストヒョウジ

ゲームで表示するテキストデータを選択して設定します。これを設定する前に、あらかじめテキストエディターでテキストデータを作成しておいてください。それからテキスト設定ウィンドウの［テキストヒョウジ］を選びます。

［テキストヒョウジ］を選ぶと、画面下のテキスト一覧からテキストを選択するモードに切り替わります。ここで表示するテキストを決定すると、次はテキストの表示色を聞いてきます。表示色は8色ありますので、背景グラフィックの色を考慮しながら色を決めてください。最後に［ハイ］を選ぶと、テキストを表示するステップが設定されます。

●テキストショウキョ

画面に表示されているテキストを消して、次のテキストを表示させるときに設定します。テキスト設定ウィンドウのなかから［テキストショウキョ］を選択してください。すると、テキスト消去のステップが設定されます。

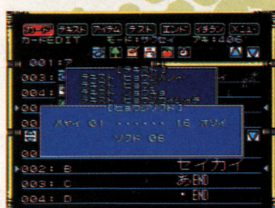
●テキストヒョウジカイシイチ

テキスト表示を始める位置を、表示範囲で指定した数値のなかで指定します。テキスト設定ウィンドウで［テキストヒョウジカイシイチ］を選択すると、表示を始める列と行を聞かれます。十字キーを動かして、数値を入力してください。

●カイギョウ

通常、続けてテキストを表示させると、前に表示されたテキストの続きに表示されます。ですが、この設定を行なうと、一度改行して次の行の始めから次のテキストを表示します。［カイギョウ］を選択し、［ハイ］を選ぶと設定することができます。

●テキストヒョウジソクド

ゲーム中のテキストを表示する速さを、1から16の値で設定します。速さの値が小さくなるほど、テキストを速く表示します。［ヒョウジソクド］を選択して、十字キーを動かして数値を入力すれば、表示速度が設定されます。

●キーニュウリョクマチ

このステップを設定すると、ゲーム中に改行マークを表示して、Aボタンを押されるまで次のテキストを表示するのを待ちます。このステップは、［キーニュウリョクマチ］を選択し、［ハイ］を選ぶだけで、設定することができます。

分岐設定アイコン

このアイコンで､ゲーム中に３つまでの選択肢を表示し､プレーヤーにそのなかのひとつを選択させる設定を作れます｡プレーヤーが選んだ答えによってストーリーを変化させたり､アイテムを手に入れさせることも可能です｡

●テキスト分岐とは

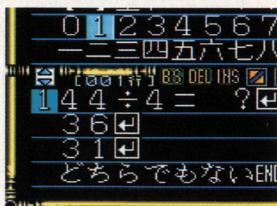
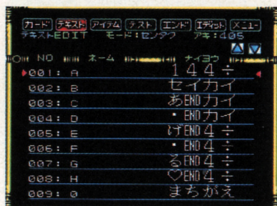
選択をうながす文章と選択肢を画面に表示し、プレーヤーに選択肢を選ばせます。プレーヤーが選んだ選択肢によって、次に実行するステップを変えることで、ストーリーの進行や内容を違ったものにすることができます。

●分岐用のテキストを作ります

テキストは、テキストエディターで作成します。テキストデータの作成方法は、本書の14ページを参照してください。テキストエディターで、編集したいテキストデータにカーソルを合わせてAボタンを押すと、そのデータを編集できます。

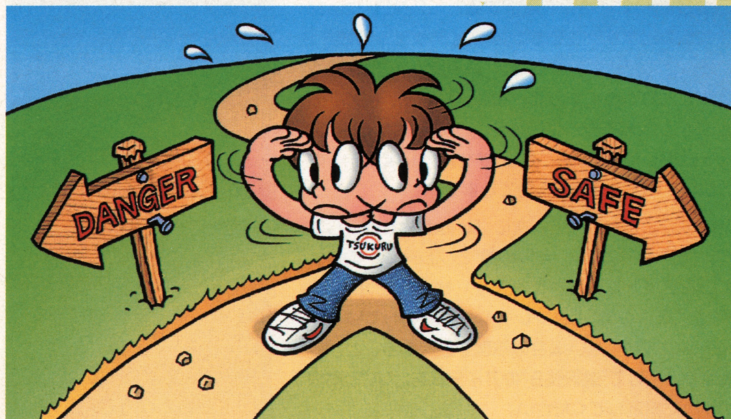
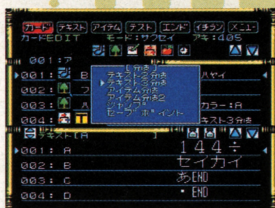
分岐のためのテキストは、ひとつのテキストデータのなかに"選択をうながす文"と"選択文"を入力し、それぞれを改行で区切ります。まず、選択をうながすテキストを入力して改行します。次の行には、"選択肢A"に入るテキストを入力します。さらに改行して、今度は"選択肢B"に入るテキストを入力します。改行する位置に注意してください。

●テキスト２分岐の場合

あらかじめ、分岐のためのテキストと移動先カードを作成しておきます。そして、[分岐設定アイコン]を選択すると、分岐ウィンドウが開きます。このなかから［テキスト２分岐］にカーソルを合わせて、Aボタンを押します。

Aボタンを押すと、ゲームで表示するテキストを選択するモードに切り替わります。画面下のテキスト一覧からテキストデータを選択してください。次に、テキストを何色で表示するかを聞かれますので、8色のなかから選びます。表示色が決まったら、ゲーム中にプレーヤーが選んだ選択肢が何色になるかを8色のなかから選んで決めます。

次に、"選択肢A"を選んだ場合の処理を指定します。ここでは移動先カードを指定しますので、前もって移動先のカードを作成しておかなければなりません。選択肢Aの場合と同様にして、選択肢Bを選んだ場合の処理も指定してください。最後に、確認のウィンドウで［ハイ］を選べば［テキスト2分岐］の設定は終了します。

●テキスト3分岐の場合

［テキスト3分岐］は、［テキスト2分岐］と、同じ手順で設定することができます。3分岐の場合は、選択肢がひとつ増えて選択肢が3つになります。あとは2分岐の場合と同様に、選択肢ごとに移動先カードを指定してください。

●アイテム分岐

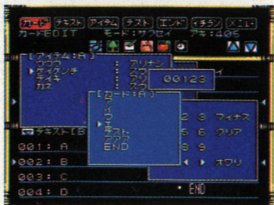
"アイテム"が登場するゲームで、プレーヤーが"アイテム"を持っているかどうか、または何を何個持っているかによって、ストーリーを分岐させられます。カードに分岐させるための条件を設定し、それぞれの場合の処理を指定します。

アリナシアイテムは、任意のアイテムの条件として［アリ］か［ナシ］を設定します。［アリ］は任意のアイテムを所有する、［ナシ］は所有しない場合の条件です。スウチアイテムの場合、［ヒカク］で［小］、［同］、［大］のどれかの条件に当たる場合の処理を設定することができます。どれにも当てはまらない場合は、次のステップが実行されます。

●［アイテム分岐2］スウチアイテムの場合

この設定は、カードに"数の条件"を設定します。たとえば、"リンゴを2個持っている"という条件を設定します。そして、プレーヤーが持っているリンゴの数と条件を比較した場合、条件の数より少ないか多いか、または同じときの処理を指定できます。

［分岐設定］アイコンを選択すると、［分岐］ウィンドウが開きます。このなかから［アイテム分岐2］を選んでください。すると、"選択肢A"に指定する条件を入力できますので、"選択肢Aの条件の対象"となるスウチアイテムを選択してください。アイテムを選択したら"条件となる数"を入力します。この数は、マイナスの値も入力できます。

条件の数を入力したら、次に［ヒカク］を選択します。［ヒカク］では、"条件の数"とプレーヤーの持っているアイテムの数を比べます。ヒカクを"小"にすると、"条件の数"よりプレーヤーの所有しているアイテムの数が少ない場合の処理を設定することができます。そして"選択肢B"のアイテムを、"A"と同様の手順で指定してください。

"B"に指定するアイテムは、"A"と同じスウチアイテムでなくてもかまいません。"A"と同じアイテムと条件で［ヒカク］を"大"にすると、今度は"条件の数"よりプレーヤーの所有しているアイテムの値が大きい場合の処理を設定できます。また、どちらにも当てはまらない場合は、アイテム分岐の次に設定されているステップが実行されます。

●［アイテム分岐2］アリナシアイテムの場合

このステップは、アイテムを"持っているか、持っていないか"によって、次に実行する処理を変えるように設定することができます。まずは、［アイテム分岐2］を選択し、"A"の条件の対象となる"アリナシアイテム"を選びます。

アリナシアイテムを選択すると、そのアイテムが［ナシ］の場合の処理を設定するか、［アリ］の場合の処理を設定するかを聞かれます。どちらかを選択すると、移動先のカードを選べます。"A"の処理を設定したら、次は"B"の条件の対象となるアイテムを設定します。

●ジャンプ

これは、現在のカードからほかのカードに移動するためのステップです。［分岐］ウィンドウのなかから［ジャンプ］を選ぶと、移動先カードを聞いてきます。次に移動させたいカードにカーソルを合わせて、Aボタンを押してください。

●セーブポイント

セーブポイントを設定しておくと、ユーザーゲームをプレーしたときに設定した場面で自動的にセーブされます。また、次にゲームをプレーしたときには、最初から始めるか、セーブしたところから始めるかを選択してプレーすることができます。

サウンド設定アイコン

本ソフトには、BGMが64種類、効果音が256種類収録されています。このアイコンでは、それらのサウンドデータをゲーム中で演奏させるためのステップを設定できます。また、それらの演奏を停止する設定もここで行ないます。

●BGMスタート

ここでは、BGMを設定することができます。まず、サウンド設定ウィンドウを開いてください。そして、そのなかから［BGMスタート］を選択すると、BGMの一覧が表示されます。全部で64曲ありますので、好きな曲を選んでください。

Xボタンを押すと、いつでも選択した曲を聴くことができます。また、Yボタンで曲の演奏を止められます。演奏する曲を選んだら、次は曲の［テンポ］を選択します。曲のテンポは、［フツウ］、［ヤヤハヤイ］、［ヤヤオソイ］、［ハヤイ］、［オソイ］のなかから選びます。また、Bボタンでひとつ前の手順に戻ることができます。

テンポを決めると、次は［フェードイン］するか、［スタート］するかを聞いてきます。ここで［フェードイン］を選ぶと、フェードインしながらBGMが演奏されますが、［スタート］を選ぶと、いきなりBGMが流れ出す設定になります。どちらかを選んで［ハイ］を選べば、BGMを演奏するステップがカードに設定されます。

●BGMストップ

これは、BGMの演奏を止めるためのステップです。まず、サウンド設定ウィンドウのなかから［BGMストップ］を選びます。［BGMストップ］を選んだら、次に［ストップ］するか［フェードアウト］するかを選択して決定してください。

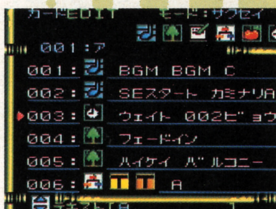
[ストップ] はいきなり演奏を停止しますが、[フェードアウト] はフェードアウトしながら演奏を停止します。どちらかを選び、さらに [ハイ] を選択すると、BGMの演奏を停止するステップが設定されます。ただし、曲名に"ジングル"がついている曲はリピート演奏されませんので、このステップを設定する必要はありません。

●SEスタート

これは、効果音を再生するためのステップです。サウンド設定ウィンドウを開いたら、[SEスタート] を選択します。すると、設定できる効果音のデータ一覧が表示されますので、このなかから好きなデータを選んでください。

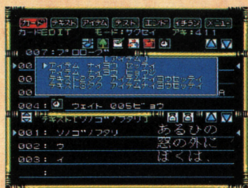
Xボタンを押すと、選択している効果音を聴くことができます。Yボタンで停止します。Aボタンを押すと、SEスタートが設定されます。また、再生時間が長いデータの場合は、再生中に次のステップが実行されることがあります。その場合は、SEスタートを設定した後にタイマー設定ウィンドウのなかの [ウエイト] を設定してください。

●SEストップ

これは、効果音を停止させるためのステップです。効果音データの名前の始まりに"＊"マークがついているデータは、ループ再生されます。このステップを設定しなければ、それらの効果音は止まりませんので注意してください。

『音楽ツクール かなでーる』の曲データも使えます

『かなでーる』の曲データをセーブしたメモリーパックを、『サウンドノベルツクール』にセットします。次に、[メインメニュー]の[データ]のなかの[メモリーパックサウンドセンタク]を選びます。あとは自動的にカードエディターの[サウンド設定]のBGM一覧に曲データが表示されますので、ほかのBGMデータと同様に設定できます。

アイテム設定アイコン

ゲームに使用する任意のアイテムの数や内容を変更することができます。選択肢を選ばせた上で内容を変更することもできます。また、ゲーム中にプレーヤーに名前を入力させるための設定もここで行ないます。

●アイテムナイヨウセッテイ

このステップは、ゲーム中に使用する任意のアイテムの数や状態を変更することができます。まず初めに［アイテムセッテイ］を選択します。すると、あらかじめアイテムエディターで作成したアイテムデータの一覧ウィンドウが表示されます。

次に、アイテムデータ一覧のなかから、設定を行ないたいアイテムデータを選択してください。ここで設定できるアイテムは、３つのタイプがあります。スウチアイテムを選択すると、値を入力するウィンドウが開きます。ここで入力した値が、ゲーム中にスウチアイテムに設定されます。マイナスの値を入力することもできます。

アリナシアイテムを選んだ場合は［アリ］か［ナシ］を選択します。初期設定で［ナシ］にしている場合、ここで［アリ］を設定すると、［アリ］に変わります。逆の場合も同様です。ネームアイテムを選択すると、ゲーム中でプレーヤーにアイテムの名前を入力させられます。これは、主人公の名前を入力させるというような使い方もできます。

●アイテムナイヨウヒョウジ

このステップは、アイテムの状態を画面に文字で表示できます。まず初めに［アイテムヒョウジ］を選択すると、表示するアイテムを聞かれます。アリナシアイテムの場合は、［アリ/ナシ］か［オン/オフ］のどちらで表示するかを選択します。

［アリ/ナシ］を選択すると、プレーヤーがアイテムを所有していれば［アリ］が、所有していなければ［ナシ］が、画面に表示されます。ネームアイテムを選んだ場合は、ゲーム中にアイテムの初期設定、もしくは［アイテムセッテイ］で変更した内容が表示されます。また、スウチアイテムの場合は、数値が表示されます。

●テキスト2タク　アイテムセッテイ

プレーヤーが選んだ選択肢によって、アイテムの状態を操作することができます。まず初めに［テキスト2分岐　アイテムセッテイ］を選ぶと、表示するテキストを選択するモードに切り替わります。2択用のテキストは、あらかじめ作成しておいてください。

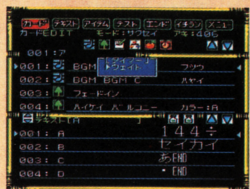
テキストの表示色を決めたら、続いてプレーヤーが選択肢を選んだときの色を決めます。色は8色ありますので、そのなかから選んでください。次に、選択肢Aのアイテムを指定します。アリナシアイテムを選ぶと、プレーヤーが選択肢Aを選んだ場合に、そのアイテムが［アリ］になるか［ナシ］になるかを設定することができます。

スウチアイテムの場合は、［－ゲンザン］、［＝ダイニュウ］、［＋カザン］のどれかを選びます。［ゲンザン］はスウチアイテムの値からいくら引くか、［ダイニュウ］はスウチアイテムの値を入れ替え、［カザン］はいくら足すかを設定できます。次に、変化させたい値を入力してください。最後に、それぞれの移動先カードを指定します。

●テキスト3タク　アイテムセッテイ

このステップの設定方法は、［テキスト2分岐アイテム設定］の場合と同じ手順で行ないます。3分岐の場合は、選択肢がひとつ増えて3つになり、それぞれに設定するアイテムも増えます。そのため、2分岐よりさらに複雑な分岐を設定することが可能です。

タイマー設定アイコン

このアイコンでは、[ウエイト] を設定することができます。ウエイトを設定すると、指定した時間のあいだ次のステップの実行を待ちます。グラフィックやテキストを表示した後に間をおくことができます。

●ウエイト

[ウエイト] で指定した時間のあいだは、次のステップを実行しません。たとえば、効果音の再生とグラフィック表示の間に、ウエイトを設定しておきます。すると、効果音を再生した後、指定した時間が経ってからグラフィックが表示されます。

まず、タイマー設定ウインドウから [ウエイト] を選択します。すると、何秒待つかを聞いてきますので、十字キーを動かして指定してください。ここでは、秒単位で1秒から最長120秒までを指定することができます。秒数を指定し終わったらAボタンを押して決定します。そして、最後に [ハイ] を選択してください。これで [ウエイト] が設定されます。

[システムメニュー]と[メニュー]について

システムメニュー		Lボタンを押すと表示されます
L	オートセーブモード	自動的にセーブするかしないかを設定します。しない場合には、エディターを移る際に確認のウィンドウが表示されます。
L	ハイケイセレクトモード	背景グラフィックを選択する際に、グラフィックを表示して確認してから決定するか、データの名前で決定するかを設定します。
L	エディターワク　タイプ	エディターの枠は3タイプあります。これらのなかから好きな枠のタイプを選んで設定することができます。
L	カベガミ　セレクト	エディター画面の背景にグラフィックを表示させることができます。グラフィックはゲームで使用するものと同じです。
L	BGMセレクト	エディット中のBGMを変えることができます。また、ここで変更できるデータはユーザーゲームで使用するものと同じです。
L	エディット シュウリョウ	ユーザーゲームのエディットを終了して [メインメニュー] に戻ることができます。
メニュー		エディター画面でRボタンを押すと表示されます
R	サクジョ	現在設定されているステップを削除します。削除したステップは、セーブすると元に戻りません。注意しましょう。

カードエディター画面の見方

❶	それぞれのエディターに移りたいときに選択します。	❽	下の方にあるステップを編集する場合にこのボタンを押し、スクロールさせて表示します。
❷	テストプレーを行なうときに、使用します。テストを行なうカードを指定できます。	❾	現在編集中のカードの番号と名前が表示されます。
❸	ユーザーゲームのエディットを終了して［メインメニュー］に戻ります。	❿	カードに設定されているステップの内容が、表示されています。
❹	カードの一覧画面に移動するときに、このボタンを選択します。	⓫	Aボタンを押したまま十字ボタンを動かすとステップの編集枠が変えられます。
❺	Rボタンを押して表示される［メニュー］と同じです。	⓬	分岐のステップを設定するときに、左側はテキストの表示色、右側は選択したときの色を指定できます。
❻	『サウンドノベルツクール』で作業できる空き容量を示しています。	⓭	下の方にあるテキストデータを選択する場合に、このボタンでスクロールさせて表示します。
❼	カードに設定する各ステップを操作するアイコンです。	⓮	作成したテキストデータの番号と名前が表示されています。

テキストエディター

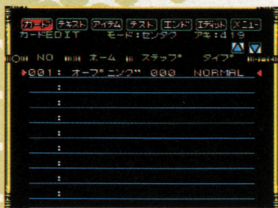
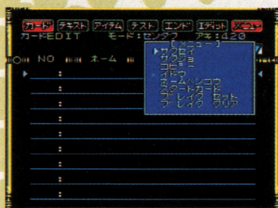
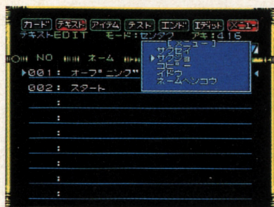
●テキストの一覧

[エディットメニュー]画面で[テキスト]を選ぶと、[テキストの一覧]画面が表示されます。このメニューでは、ゲーム中に表示させる文章を作成します。この文章のデータのことを"テキストデータ"と呼びます。ここでは、そのテキストデータの作成方法について説明します。

●作成

ここでは、テキストデータの作成を行ないます。[テキストの一覧]画面でRボタンを押すと、画面の右上に[編集メニュー]が表示されます。そのなかの一番上にある[サクセイ]を十字ボタンで選択し、Aボタンを押してください。

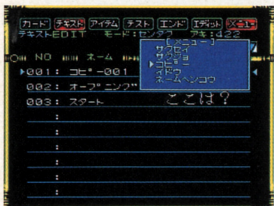
[サクセイ]を選択すると、入力文字の選択ウィンドウが開き、テキストデータの名前を入力する画面になります。好きな名前を8文字以内で入力してください。なお、ここで作成した名前はゲームを制作するときに使用するデータの名前です。実際にゲーム中で表示させる文章とは異なりますので注意してください。

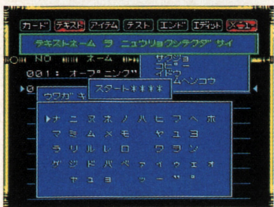
入力が終わるか、元の名前をそのまま使いたいときはスタートボタンを押してください。すると確認のメッセージが表示されますので[ハイ]を選択してください。これで、テキストデータが作成されます。"イイエ"を選択ぶと、テキストデータの名前入力をやり直すことができます。また、[キャンセル]でテキストデータの作成自体を取りやめることができます。

●削除

作成したテキストデータの内容をすべて消去したいときは、Xボタンを押して、赤く点滅したカーソルを削除したいテキストデータに合わせ、[編集メニュー] の [サクジョ] を選んでください。

●移動

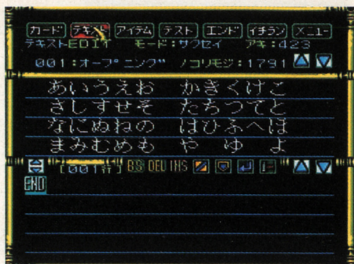
作成したテキストデータの場所を移動したいときは、まず [テキストの一覧] 画面で [編集メニュー] を開き、[イドウ] を選択します。次に、Xボタンを押して、赤く点滅したカーソルを移動するテキストデータに合わせてください。

移動するテキストデータをAボタンを押したままで選択すると、移動元テキストデータのカーソル、NO、ネームが青く表示されます。次に、赤いカーソルを移動先テキストデータの場所まで動かし、Aボタンを離してください。これで、テキストデータの移動ができます。なお、テキストデータの移動については、すでに作成してあるデータ間でしかできません。

●コピー

作成したテキストデータをコピーしたいときは、このコマンドを使います。まず、Xボタンを押して赤く点滅したカーソルをコピーしたいテキストデータに合わせます。続いて、[編集メニュー] の [コピー] コマンドを実行してください。

●ネーム変更

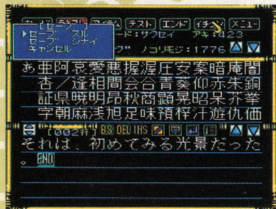
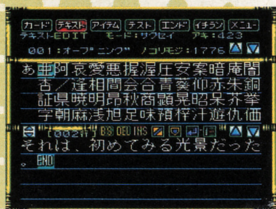
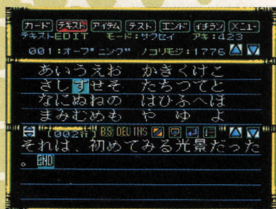
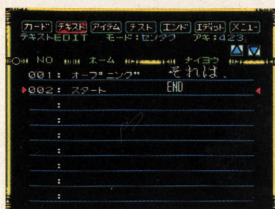
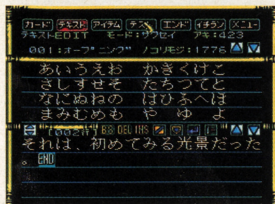
作成したテキストデータの名前を変更したいときは、まずXボタンを押して赤く点滅したカーソルで、名前を変更したいファイルを選びます。次に、[編集メニュー] の [ネームヘンコウ] を実行して、新しい名前の入力をしてください。

●テキストの編集

ここでは、ゲーム中に表示されるテキストの作成、編集方法について説明します。"テキスト"は、サウンドノベルを作成する上で欠かせない、重要なパートです。同じグラフィックでも、テキストを変えることによって、さまざまな場面を演出することが可能です。使用できる文字の種類は、ひらがな、かたかな、漢字、アルファベットの大文字、小文字、記号などがあります。これらの文字を組み合わせて、オリジナルのストーリーを作成しましょう。[テキストの一覧] 画面で作成したテキストデータにカーソルを合わせ、Aボタンを押します。すると、[テキストの編集] 画面になります。

●作成

Xボタンを押すと、画面中央の入力文字の選択ウィンドウへカーソルが移動します。そのなかから文字を選び、Aボタンで決定してください。Bボタンを押すと、アイコンの"BS"と同じく、カーソルのひとつ前の文字を削除します。

文字は、ひらがな、かたかな、アルファベット、記号、漢字の順に、各項目ごとに並んでいます。漢字はさらに、五十音順にまとめてあります。十字ボタンでスクロールさせて、任意の文字に合わせてください。Yボタンを押しながら十字ボタンを上下に動かすと、スクロールが早くなり、左右に動かすと項目ごとの移動ができるようになります。

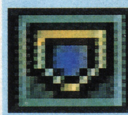
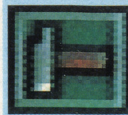
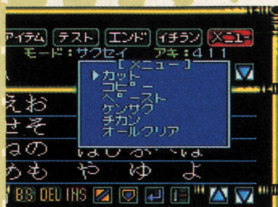
入力が終了したらXボタンを押します。そして、次に使いたいエディターを選んで、Aボタンを押してください。このとき、Lメニューで"オートセーブモード"に設定してあれば、自動的にセーブされます。オートセーブモードに設定していない場合は、[セーブスル] を選ぶと編集した内容が上書きされます。

ここで［セーブシナイ］を選ぶと、作成したテキストが保存されず、ひとつ前に保存したテキストデータに戻ってしまいますので、注意してください。テキストの作成が終了して、再度、新しいテキストデータを作りたいときは、カーソルを［イチラン］に合わせ、テキストの一覧画面にしてから同様の手順を行なってください。

●MAXは1791文字

［テキストエディター］で作成するテキストデータは、ひとつのデータで、1791文字まで入力することができます。入力文字選択ウィンドウの右上に現在の残り文字数が表示されていますので、参考にしてください。

このアイコンで、カーソルと重なった文字を消すことができます。消したい文字にカーソルを合わせてこのアイコンを選択し、Aボタンを押してください。

［カードエディター］の［テキスト設定ウィンドウ］にある、［テキスト消去］と同じ役割をします。カードに［テキスト消去］を設定する手間を省くことができます。

改行をするためのアイコンです。まず、改行したい位置にカーソルを合せてください。そして、このアイコンを選んで、Aボタンを押せば、改行ができます。

挿入モードと上書きモードを切りかえます。
アイコンが赤いときは挿入モードで、緑のときは上書きモードです。切りかえはAボタンで行なってください。

［カードエディター］の［テキスト設定ウィンドウ］にある、［テキストのキー入力待ち］と同じ役割をします。［テキスト消去］と同じく、設定の手間が省けます。

Aボタンを押しながら十字キーを動かすと、編集しているテキストのカーソル位置を変えられます。また、スタートボタンを押すだけでも同じ機能が使えます。

●Rメニュー

[テキストの編集] 画面でRボタンを押すと、いくつかのコマンドが表示されたメニューが開きます。このメニューを"Rメニュー"といい、テキストデータを作成するときに使用します。ここでは、各コマンドの使い方を説明します。

●カット

文章中の文字を切り取ります。カットした文字はコピーやペーストできます。Rメニューで"カット"を選び、削除したい範囲の初めの文字をAボタンで決定します。続いて、十字ボタンで範囲の最後の文字にカーソルを移動し、Aボタンを押してください。

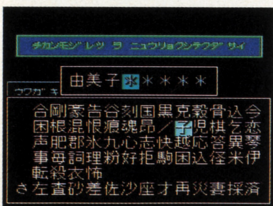
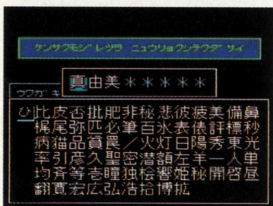
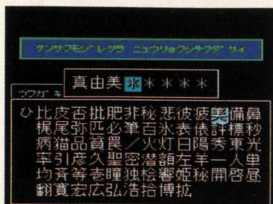
●コピー

文字をコピーしたいときや、同じ単語を何度も使用するときに便利なコマンドです。"カット"と同じ手順で、コピーする範囲の始まりと終わりを決定します。ここでコピーした文字は、次の [ペースト] コマンドで貼りつけできます。

●ペースト

カットやコピーをした文字を貼りつけるためのコマンドです。[ペースト] を選び、貼りつけたい位置までカーソルを動かして、Aボタンで決定してください。新しくコピーするまでは、前にコピーした文字がペーストされますので注意しましょう。

●オールクリアー

編集中のテキストデータを白紙に戻したいときに使用します。このコマンドを実行しても、テキストデータの名前は残ります。すべて削除したい場合は [イチラン] で"ファイルの一覧"画面に移動し、データの名前を削除してください。

●ケンサク

編集中のテキストのなかで、指定した単語や文字を検索するコマンドです。長い文章でも、このコマンドを使用すれば、簡単に指定した文字を見つけられます。Rメニューの"ケンサク"を選ぶと、検索文字の入力画面になります。

まず、検索したい文字を入力します。文字は8文字まで入力できます。入力が終了したら、スタートボタンを押してください。確認のメッセージが表示されますので"ハイ"を選んでください。すると、文字の検索が始まりますので、場合に応じて[ツギ]か[オワリ]かを選択しましょう。検索が終わると"ケンサクシュウリョウ"のメッセージが画面に表示されます。

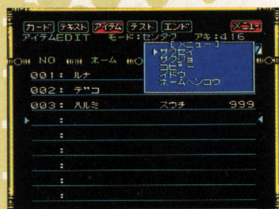
●オキカエ

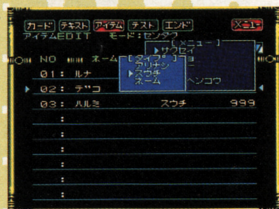
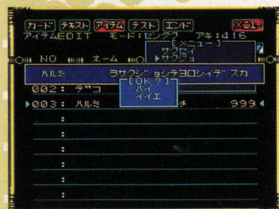
編集中のテキスト内で、指定した文字を違う文字に変更することができます。たとえば、文章中の"A"という文字を"B"に変更するときにこのコマンドを使用すると、テキストのなかの"A"という文字が"B"に変更されます。

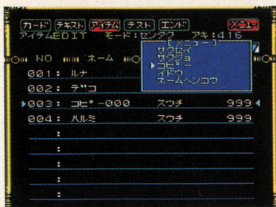
Rメニューで［オキカエ］を選ぶと、変更対象の文字入力画面になりますので、変更の対象になる文字を入力してください。文字は、8文字まで入力できます。文字入力が終了したら、スタートボタンを押して［ハイ］を選択します。すると、次は変更後の文字入力画面になりますので、同様の手順で変更後の文字を入力してください。

変更後の文字を入力し終わったら、スタートボタンを押して［ハイ］を選んでください。すると、変更の対象となる文字ひとつづつに対して、置換を実行するかどうかを聞いてきます。ここで［ハイ］を選択すると、文字の置き換えを行ないますが、［イイエ］を選ぶと置換の作業をすべて取りやめます。

アイテムエディター

アイテムエディター画面では、アイテムデータの作成、編集を行ないます。"アイテム"は、ゲーム画面に表示したり、分岐の条件として使うためのものです。たとえば、推理小説のなかの証拠品のようにゲーム中に登場する"アイテム"もありますが、分岐の条件としてだけ使われ、ゲーム画面に登場しないアイテムもあります。

●サクセイ

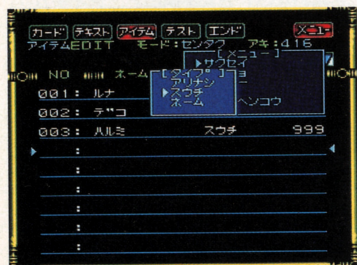
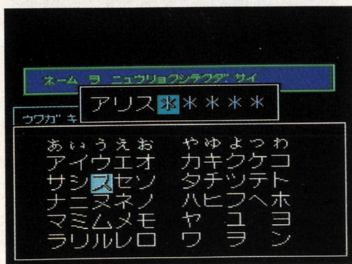
アイテムエディター画面のメニューから［サクセイ］を選ぶと、アイテムデータの名前を入力する画面になります。14ページで説明してある入力方法でデータの名前を入力してください。次に、データの"タイプ"を選択します。

タイプによって、データに書き込める内容が決まっています。タイプを選んで、データの内容を入力するとアイテムが作成されます。入力の操作手順はタイプごとに違うので、各アイテムの説明を見てください。データの内容は、ゲームの途中で変更することができます。また、作成できるアイテムは30個までです。

●サクジョ

アイテムデータを削除するには、まずXボタンを押して、カーソルを赤く表示します。次に削除したいアイテムにカーソルを合わせて、メニューから［サクジョ］を選びます。削除したいデータであることを確認して［ハイ］を選んでください。

●コピー

同じアイテムデータを作るときは、[コピー]を使うと便利です。操作方法は、まずアイテム一覧画面でXボタンを押します。次にカーソルをコピーしたいアイテムに合わせ、メニューから[コピー]を選択すると新しいデータが作成されます。

●ネームヘンコウ

アイテムデータの名前を変更するには、カーソルを変更したいアイテムに合わせて、メニューから[ネームヘンコウ]を選びます。あとは14ページの入力方法で名前を入力し直してください。

アイテムのタイプ

アイテムの"タイプ"は、[アリナシ]、[スウチ]、[ネーム]の3種類があります。[アリ/ナシ]は、アイテムが"ある"か"ない"かというふたつの状態を設定できます。たとえば、「扉の鍵を持っている場合だけ、扉を開けられる」という設定に使用できます。[スウチ]は、アイテムの数をゲーム中で利用する場合に設定します。たとえば、「お金を拾ったら所持金が増える」という設定に使用できます。[ネーム]は、ゲーム中に、アイテムの名前を表示する場合に設定します。たとえば、「主人公の名前をプレーヤーが変更できる」という設定に使用できます。タイプは、作成時に決定すると変更できないので、用途を考えて決めてください。次のページからそれぞれのタイプについて詳しく説明します。

●アリナシアイテム

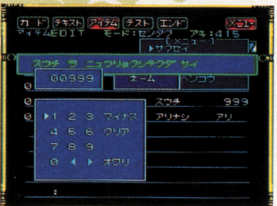
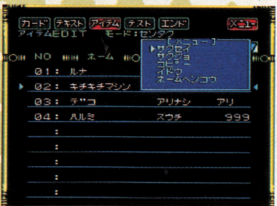
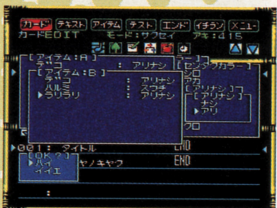
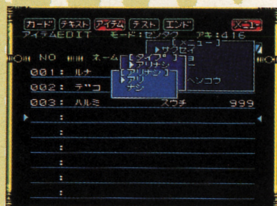
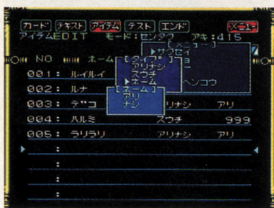
このアイテムを作るには、アイテム一覧画面で［サクセイ］を選びます。次に、データの名前を入力して、スタートボタンを押してください。最後に、［タイプ］から［アリ／ナシ］を選んで［アリ］か［ナシ］かを決めます。

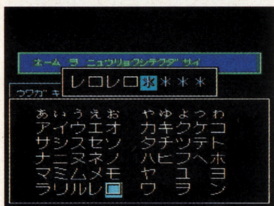
［カードエディター］で［アイテムヒョウジ］を設定すると、［アリ］なら［アリ］か［オン］がゲーム画面で表示され、［ナシ］なら［ナシ］か［オフ］が表示されます。［アイテム分岐］でアリナシアイテムを設定すると、データの内容が「アリ」か「ナシ」かで分岐先を変えられます。

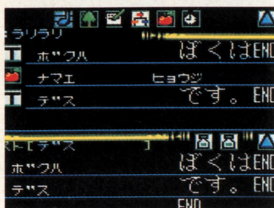
［テキスト2（または3）タク　アイテムセッテイ］を設定すると、選択肢の選び方によって、データの内容を変更することができます。たとえば、「Aりんごを拾う　B拾わない」でAを選ぶと、アイテム"リンゴ"を［ナシ］から［アリ］に変更するという設定ができます。

●スウチアイテム

このアイテムを作るには、アイテム画面から［サクセイ］を選びます。次に、データの名前を入力して、スタートボタンを押してください。最後に、［タイプ］から［スウチ］を選んで次に5桁までの数値を入力します。

データに書き込める内容は、−32767〜32767までの数字です。このアイテムを表示するように設定すると、データに書き込まれた数値がゲーム画面に表示されます。［アイテム分岐］では、この数値を参照して、分岐先を変えることができます。

[テキスト2（または3）タク　アイテムセッテイ]を設定すると、選択肢の選び方によって、数値を変更することができます。たとえば、「Aりんごを拾う　B捨てる」で、Bを選ぶと、"りんご"の数値［4］が［3］に変わるという設定をすることができます。

●ネームアイテム

このアイテムを作るには、まずアイテム一覧画面から［サクセイ］でデータの名前を入力し、スタートボタンを押します。そして、［タイプ］から［ネーム］を選び、［アリ］か［ナシ］かを選びます。

［ネーム］を［アリ］にすると、文字を8文字まで入力できます。名前の入力は、十字キーで入力したい文字を選んで、Aボタンで決定します。Bボタンを押すと、1文字前に戻ります。入力し終わったらスタートボタンを押して［ハイ］を選んで決定してください。

主人公の名前をプレーヤーが入力して、その名前を物語に使用するためには、次のようにします。まず、ネームアイテムを作っておきます。データの名前を仮に"ナマエ"とします。次にカードエディターの［アイテム　セッテイ］で、"ナマエ"を選択すると、文字を入力できます。

たとえば、プレーヤーが"明"と入力したとします。このデータを使って「ぼくは明です」と表示するには、テキストエディターで「ぼくは」と「です」というデータを作っておきます。そして、［カードエディター］で、［アイテム　ヒョウジ］のステップの前に「ぼくは」、後に「です」というデータを［テキストヒョウジ］で設定します。

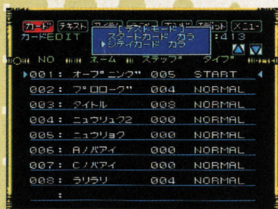
テストプレー

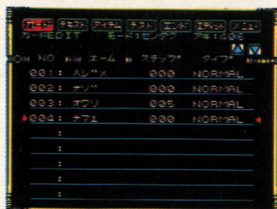
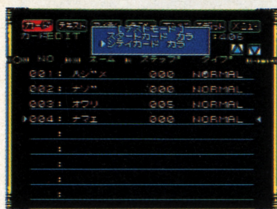
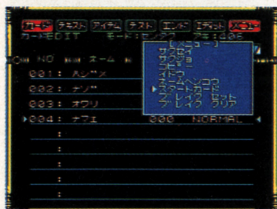
ゲーム作成が一段落したら、テストプレーをして内容をチェックましょう。メッセージの流れる速度や表示される位置、グラフィック表示や各種効果は、イメージどおりにできているでしょうか。分岐などもうまくできているかどうかチェックしましょう。ゲームがほぼ完成したら、ストーリーの流れなどを総合的に見直しましょう。

●スタートカードからテストプレー

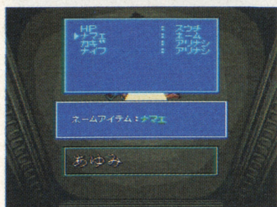
テストプレーするには、画面右上の［テスト］を選びます。すると［スタートカード　カラ］と［シテイカード　カラ］という選択肢が表示されます。カードの編集中だと、［シテイカード　カラ］のかわりに［コノカード　カラ］という選択肢になります。

ゲームの初めからテストプレーしたい場合は、［スタートカード　カラ］に十字ボタンを合わせてAボタンを押します。スタートカードとは、カード一覧画面で［タイプ］が［START］と表示されているカードのことです。また、メインメニューの［ゲーム］から［ユーザーゲーム］を選んでも、スタートカードからテストプレーできます。

カードの最後には必ず次のカードへ移動する設定をしないと、ゲームは中断してしまいます。カードからカードへの移動の設定は、カードエディターの［分岐］メニューの［ジャンプ］で行ないます。

●シテイカードからテストプレー

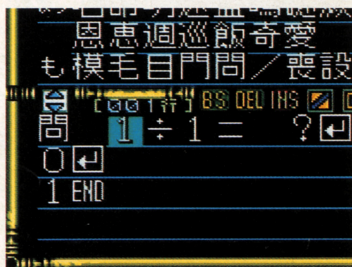
ゲームの途中からテストプレーしたいときには、次のようにします。まず、カードエディター画面で、テストプレーを開始したいカードにカーソルを合わせます。カーソルが青いときには、Xボタンを押して赤くしてから動かしてください。

テストプレーを開始したいカードにカーソルを合わせたら、［テストモード］から［シテイカード　カラ］を選んでAボタンを押します。カードエディター画面以外から［テスト］を選ぶと、［シテイカード　カラ］という選択肢が出ずに、自動的にスタードカードから始まってしまうので、この操作はカードエディター画面から行なってください。

ゲームの途中からテストプレーするには、スタートカードを変えるやり方もあります。まず、カードエディターの一覧画面を表示し、Xボタンでカーソルを赤くして、指定したいカードに合わせます。次にRボタンでメニューを表示し、［スタートカード］を選んでください。これで、指定したカードからテストプレーが始まるようになります。

●テストプレー中の操作

テストプレー中にXボタンを押すと、［アイテム　イチラン］、［テスト　シュウリョウ］、［テスト　ヘモドル］というメニューが表示されます。［アイテムイチラン］を選ぶと、テストプレーが中断されて、アイテムの一覧が表示されます。

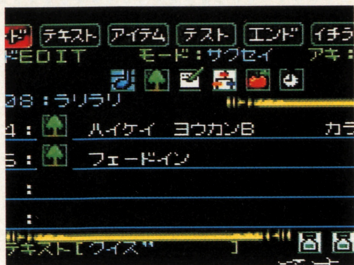
編集したいアイテムにカーソルを合わせてAボタンを押していくと、データの内容を見たり、変更したりできます。Bボタンを押すと、「テストメニュー］に戻るので、ここで［テスト　ヘ　モドル］を選ぶと中断していたテストプレーが再開されます。［テストシュウリョウ］を選ぶと、テストプレーが終了し、テストプレーを始めたときの画面に戻ります。

サウンドノベルツクールQ&A

『サウンドノベルツクール』のさまざまな機能は、最初は使いこなすのが難しいかも知れません。設定の仕方や、効果的な演出方法を手っ取り早く学ぶには、サンプルゲームをロードして設定を見たり、変えたりして利用するとよいでしょう。ここでは、初心者にわかりにくいような基本的な操作や設定について、説明していきます。マニュアルの該当個所も参照してください。

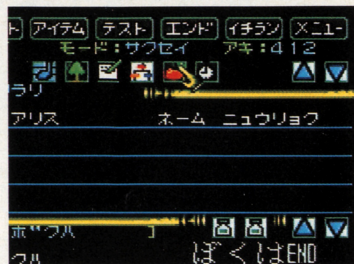
Q1 "分岐"はどんなときに使うものなのですか？　また、どうやって作ればいいのですか？

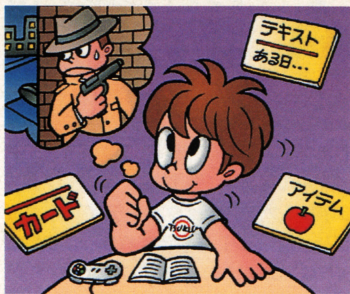
A　ゲーム中に、選択肢を表示し、プレーヤーがどれを選ぶかによってストーリーが変わる、これを"分岐"といいます。"分岐"は、［カードエディター］の分岐設定アイコンで［テキスト分岐］を設定して作ります。この設定に使うテキストは、あらかじめ［テキストエディター］で作っておきます。作り方は、まず"質問文"などを書いて改行します。改行すると自動的にその後ろの文から"選択肢A"になり、同様にもう一度改行するとその後ろの文から"選択肢B"として表示されます。ここで指定したテキストのなかに改行があると、自動的に次の行は選択肢として表示されてしまうので注意してください。

Q2 グラフィックを表示したいのですが［グラフィックカキコミ］のステップを設定しても表示されません。

A グラフィック設定アイコンで[フェードイン]を設定してありますか？

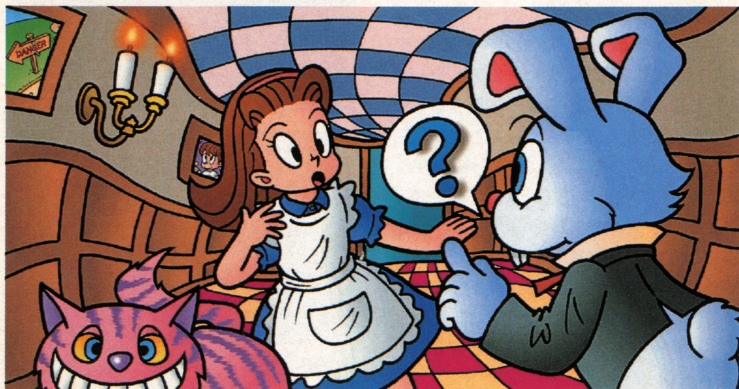
グラフィックは［グラフイックカキコミ］で設定しただけでは、ゲーム中に表示されません。その前か後に、必ず［フェードイン］のステップを設定する必要があります。[グラフィックセッテイ］の後に［フェードイン］を設定すれば、グラフィックはフェードインしながら表示されます。逆に［グラフィックセッテイ］の前に設定すれば、グラフィックはフェードインせずにいきなり表示されます。

Q3 ゲーム中に、登場人物の名前を入力できるように設定したいのですが、どうすればいいのですか？

A [アイテムエディター]で"ネームアイテム"を作ります。

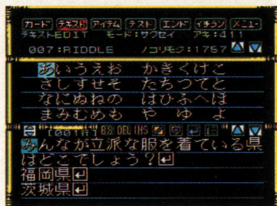
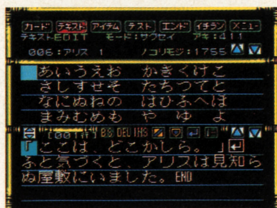
［ネーム］は［アリ］にして何か名前を入れておきましょう。次に［カードエディター］のアイテム設定アイコンから［アイテムセッテイ］で作成したネームアイテムを選択します。これで、プレー中にプレーヤーが名前を入力できるようになります。この設定を応用して、たとえば分岐を使って「あなたの名前は花子です。名前を変えますか？　Aはい　Bいいえ」などと選択した後に、名前を入力できるようにしてもよいでしょう。これはアイテム設定アイコンの［テキスト2タク　アイテムセッテイ］で、設定することができます。

何か作ってみよう!

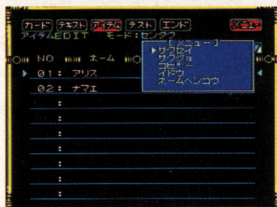
ここでは、ゲームを作るときの基本的な機能の使い方を、簡単なゲームを作りながら説明しましょう。このゲームで使うのは、テキスト分岐や、アイテムセッテイなどの基本的なステップです。このふたつのステップはサウンドノベルを作るときに非常によく使いますので、わからないことがあったら、詳しい内容を各手順の該当ページに戻って読み直してください。

ストーリー

『不思議な屋敷にまぎれこんでしまったアリスは、そこで変な動物たちに出会います。彼らは、アリスになぞなぞの勝負を挑んできます。勝負に勝たないと、お屋敷から出られないのです。果たしてアリスの運命やいかに!?』

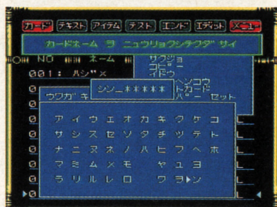
なぞなぞは、テキスト分岐やアイテム分岐を使う練習によいでしょう。これができたら、たとえば、じゃんけん勝負を作ってみるなど、より複雑な分岐にもチャレンジしてみてください。

1 テキストを作る

物語のテキストを作ります。なお、[テキスト分岐]で設定されたテキストは、ゲーム中では改行以降が選択肢として表示されるので、分岐用のテキストは物語部分とは別に作ります。

"テキスト分岐"に使用するなぞなぞテキストは、たとえば次のように作ります。「みんなが立派な服を着ている県は？（改行）福岡県（改行）茨城県（改行）福井県」このように、テキストに改行を入れると、改行した後の部分が自動的に選択肢になります。

2 アイテムを作る

主人公の名前を、プレーヤーが入力できるように、ネームアイテムを作ります。データの名前は"シュジンコウ"、タイプには［ネーム］を選び、設定を［アリ］にして、初期値として"アリス"と入力しておきます。

3 カードを作る

物語の構成は、まず導入部分があって、なぞなぞが出され、正解すると終わりになる簡単なゲームにします。不正解の場合は、また同じ問題が出されるようにします。

とりあえず、なぞなぞが１問だけの簡単なゲームにしましょう。カードも、４枚だけを使って作ってみることにします。[カードエディター］で［サクセイ］を選んで、名前はそれぞれ『ハジメ』、『ナマエ』、『ナゾ』、『オワリ』と入力してカードを作成します。

『ハジメ』のカードには、アリスが奇妙なウサギに出会う物語の導入部分と、主人公の名前を変更するかどうかをたずねる部分を作ります。まず初めに、導入部分のテキストを表示させたいので、「テキストヒョウジ］でテキストを選びます。

次に、アリスはウサギに名前をたずねられます。[テキスト2タク　アイテムセッテイ］を設定して、偽名を名のる選択をすると、アリナシアイテムを"アリ"に、本名を名のる選択をすると、"ナシ"に書き換えるように設定します。そして、[アイテム　分岐］で、アリならカード『ナマエ』に移動し、ナシなら『ナゾ』に移動するように設定します。

『ナマエ』のカードには、主人公の名前を変更する設定を行ないます。アイテム設定アイコンから［アイテム　セッテイ］を選択してネームアイテムの“シュジンコウ”を指定します。そして、分岐設定アイコンで［ジャンプ］を選び『ナゾ』に移動するように設定します。

『ナゾ』では、名前を名のると"なぞなぞ"を出されるという場面の設定を行ないます。[アイテム　ヒョウジ］で名前を表示させ、[テキスト2分岐］で、なぞなぞのテキストを選択します。分岐先は、正解しているなら『オワリ』に、まちがっているならなら『ナゾ』に戻るように設定します。

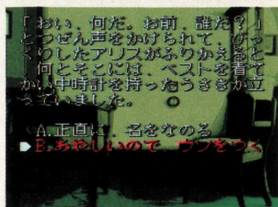
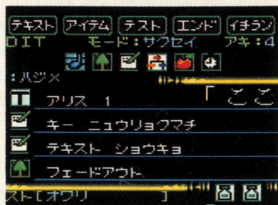
『オワリ』のカードには、物語の終わり部分のテキストを[テキスト　ヒョウジ]で表示します。次に、ゲームを終了させるために[分岐]ウインドウから[ジャンプ]を設定します。ジャンプ先に"END"を選択するとゲームを終了させる設定になります。以上の設定で、ゲームの骨組みができました。さらに、背景や効果音などの機能を使ってゲームを演出しましょう。

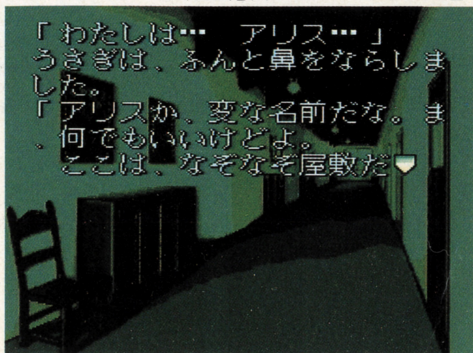
また、ゲーム中は、テキストデータが前のデータに続いてどんどん下に表示されていくので読みづらくなりがちです。区切りのよいところで［テキストショウキョ］や［キー　ニュウリョクマチ］を設定して、読みやすくしましょう。

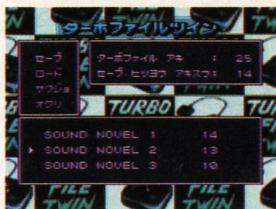
4 テストプレー

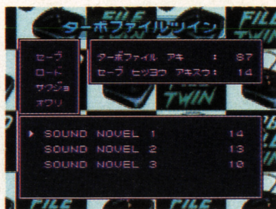
ゲームができたら、テストプレーして確認しましょう。作成途中でも、カード1枚や、数ステップが完成するごとに、テストプレーして、でき上がりを確認するとよいでしょう。また、テストプレー中にXボタンを押すと［テストメニュー］が表示されます。

このゲームでは、初めに骨組みを作りました。ここで、ゲームの流れをチェックし、うまくできたら、次に背景や効果音などの演出部分を作ります。完成したら、またテストプレーし、背景の色や、表示するタイミング、BGMのテンポなどの効果を確かめましょう。

5 完成

ここでは、分岐の設定や名前入力の設定を練習するために、なぞなぞという題材を取り上げて、ごくごく簡単なゲームを作ってみました。まずはこのような、カードが3～4枚程度の簡単なゲームで練習して、慣れてきたら、複雑なシナリオのサウンドノベルゲーム作成にチャレンジしてみてください。

「なぞなぞ屋敷のアリス」

ターボファイルの使い方

ターボファイルにゲームをセーブするためには、まず［メインメニュー］の［ターボファイル］を選んでください。ここで［セーブ］を選ぶと、ターボファイルのなかのデーター覧が表示されているウィンドウが開きます。すると、NO.1からNO.3の番号に、ゲームをセーブできます。また、上書きしたいときも同じ要領で作業を行なってください。

セーブしたデータをロードするときには、［メインメニュー］から［ターボファイル］を選んでください。ここで［ロード］を選ぶと、ターボファイルのなかのセーブデーター覧ウィンドウが開きます。そして、ロードしたいデータを選んでAボタンで決定しましょう。すると、そのデータが［ユーザーゲーム］に読み込まれます。

いらないデータを削除するときは、まず［メインメニュー］で［ターボファイル］を選び、次に［サクジョ］を選びます。それから、十字ボタンを動かして、消したいデータにカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。そして［ハイ］を選ぶと、データが削除されます。なお、ここで削除したデータは二度と元には戻りません。注意しましょう。

ゲームをロードしたら、次に［オワリ］を選んで［メインメニュー］に戻ります。そして、ゲームのエディットを始めてください。なお、ターボファイルには、最大3つまでゲームをセーブすることができます。いらなくなったゲームデータは［サクジョ］で削除してください。また、データ保護のために、こまめにセーブしておいたほうがいいでしょう。

メモリーパックの使い方

ゲームをメモリーパックにセーブしたいときは、まず、［メインメニュー］の［メモリーパック］を選んでください。そして［セーブ］を選ぶと、メモリーパックのなかにあるデーター覧が表示されているウィンドウが開きます。すると、NO.1からNO.8までの番号に、ゲームをセーブすることができます。上書きしたいときも同じ要領で行ないましょう。

メモリーパックにセーブしたゲームをロードするときは、［メインメニュー］から［メモリーパック］を選びます。次に［ロード］を選んでください。すると、メモリーパックのなかにあるセーブデーター覧のウィンドウが開きます。ここで、ロードするファイルを選んで、Aボタンを押しましょう。最後に［ハイ］を選ぶと、ゲームがカセットに読み込まれます。

また、いらないデータを削除するときには、メインメニューの［メモリーパック］を選んだあと、［サクジョ］を選んでください。それから、十字キーを動かして、削除したいファイルにカーソルを合わせます。ここでAボタンを押し、［ハイ］を選ぶとデータが削除されます。削除したデータは、二度と元に戻りません。十分に注意しながら作業しましょう。

ゲームのデータをロードしたら、［オワリ］を選んで［メインメニュー］に戻ってください。そして［エディット］を選ぶと、ゲームを編集できます。なお、メモリーパックには、最大8つのゲームデータをセーブすることができます。いらなくなったデータは［サクジョ］で削除してください。また、ゲームデータの保護のため、こまめにセーブしましょう。

コンテストのおしらせ

コンテストに応募しよう

『サウンドノベルツクール』などのアスキーツクールシリーズを使って自信作が完成したら、『アスキー エンターテインメント ソフトウェア コンテスト』に応募してみませんか。厳正な審査のうえ、優秀な作品には規定の賞金が贈られます。コンテストの詳しい応募要項については、'96年3月以降の『週刊ファミ通』、『ログイン ソフコン』、『ログイン』などのアスキーの各誌で発表しています。それらの応募要項をよくお読みになったうえで、ふるってご応募ください。なお、当コンテストについてのお問い合わせ、ご不明な点がある場合は、下記のコンテスト事務局までお問い合せください。たくさんのご応募をお待ちしています。

アスキーエンターテインメントソフトウェアコンテスト事務局

電話 03-5351-8313

（受付時間　祝祭日を除く月曜日から木曜日の10:00～12:00 / 13:00～17:00）

質問はこちらへ

『サウンドノベルツクール』の操作方法などについてのご質問、お問い合せは、質問内容、受付時間、電話番号をご確認のうえ「アスキーユーザーサポート」までお問い合せください。

なお、サンプルゲーム『夏の樹に棲む妖精の』ゲーム内容、攻略方法についてのお電話、お手紙でのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

アスキーユーザーサポート係

電話 03-5351-8499

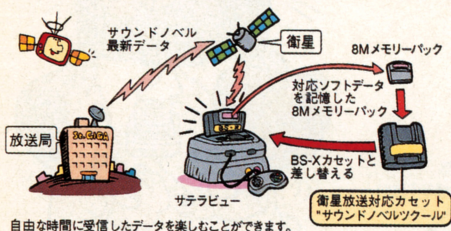
（受付時間　祝祭日を除く月曜日から金曜日の10:00～12:00 / 13:00～17:00）

セント・ギガ衛星データ放送『スーパーファミコンアワー』

衛星からのデータ受信について

『サウンドノベルツクール』でデータを使うには

『サウンドノベルツクール』などのアスキーツクールシリーズでは、セント・ギガ衛星データ放送を使ったゲームデータやゲームを作るときに使える音楽やグラフィックデータの配信を予定しています。配信されたデータをメモリーパックに読み込めば、新しいゲームを遊べたり、音楽データなどを自分のゲームに使えます。
送信されたデータを『サウンドノベルツクール』で使うためには、衛星放送用アダプター"サテラビュー" が必要です。まずメモリーパックを放送専用カセットBS-Xに差してデータを受信し、保存してください。そして、そのメモリーパックをBS-Xから取りだして『サウンドノベルツクール』に装着し、スーパーファミコンに接続します。これらの作業を行なえば、受信したデータをゲームに使うことができます。なお、音楽データの場合は作業手順が多少異なります。まず、サウンドノベルツクールのメインメニューから［データ］を選択します。次に、そのなかの［メモリーパックサウンドセンタク］を選択してください。すると、メモリーパックに保存されている音楽データがユーザーゲームで使えます。

自由な時間に受信したデータを楽しむことができます。

配信時期、サテラビュー、メモリーパックのお問い合わせは

任天堂サテラビューサービスセンターまで

電話 東京 03-5350-8686

電話 大阪 06-300-5555

受付時間　AM10:00～PM9:00（土曜日、日曜日も受け付けています）

スーパーファミコン専用衛星放送アダプター『サテラビュー』、『メモリーパック』は
取扱店にてお買い求めください。

ソフト制作

企画・制作　株式会社アスキー（ログインソフト編集部）
プロデューサー：川村　篤
ディレクター：池田国人、高見大三郎
スーパーバイザー：青山　豊
サウンドディレクター：有坂光弘

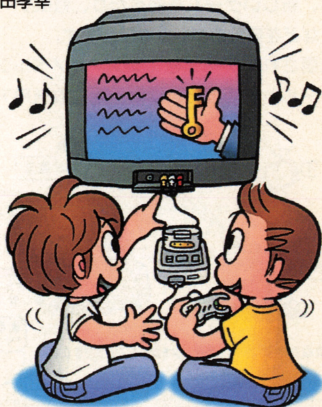
プログラム　株式会社サクセス
スーパーバイザー：吉成隆杜
プログラマー：笹　瑞穂、小嶋俊晴
グラフィックデザイナー：今　正史
グラフィック協力：宇井照子、町田孝幸

サウンドプログラム
磯田重晴

パッケージイラスト
山内　真

サンプルゲームシナリオ
寺田憲史

マニュアル制作

編集　株式会社アスキー
ログインソフト編集部
（担当：青山　豊／檜明日賀）
編集協力　高見大三郎、池田国人
竹乃下純子、金川加奈子
制作　仙木　肇、大貫修弘
デザイン　安田　稔（安田デザイン制作所）
イラスト　岩村実樹、渥美良大（ログインソフト編集部）
印刷　和多田印刷株式会社／株式会社大通
版下出力　グラフィテック・ワールド株式会社

カートリッジ製造・スペシャルサンクス
任天堂株式会社

スペシャルサンクス
三島食品工業株式会社『デ・ラランデ邸』

⚠ 警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。
使用後はＡＣアダプタ(HVC-002)をコンセントから必ず抜いておいてください。

使用上のお願い

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
- サテラビューご使用の場合は、使用後もサテラビュー専用ACアダプタ(SHVC-032)は、コンセントから抜かないでください。